Franklin®
Electronic Publishers

NCS-101

Webster's *Spelling Corrector* Plus

Corrector Ortográfico

MANUAL DEL USUARIO

Guía de teclas

Teclas de funciones

BACK Retrocede (p. ej., borra letras escritas).

CALC Selecciona la calculadora.

CLEAR Borra y pasa al comienzo de la función principal seleccionada.

ENTER= Inserta palabras o números, o selecciona un renglón.

GAMES Le permite seleccionar el nivel de destreza de un juego.

HELP Presenta mensajes de ayuda.

PHONE Le permite ver, añadir o borrar números de teléfono o fijar la contraseña de acceso a la lista de teléfonos.

SPELL Selecciona el corrector de ortográfico.

Teclas de la calculadora

A+ Le permite añadir números.

C√ Calcula raices cuadradas.

Dx Le permite multiplicar números.

F/ Le permite dividir números.

HMC Borra la memoria de la calculadora.

JMR Recoge el total de la memoria.

KM- Subtrae un número de la memoria.

LM+ Añade un nu'mero a la memoria.

S- Le permite subtraer números. (Cuando se inserta un número de teléfono, escribe un guión.)

Guía de teclas

V% Calcula porcentajes.

X+/- Cambia el signo (+/-) de un número.

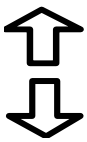
Z Le permite convertir medidas y divisas.

Otras teclas

* En la lista de teléfonos, borra cualquiera entrada. Cuando se inserta una palabra para ortografía, escribe un asterisco para representar una serie de letras de una palabra. Durante un juego, ofrece una pista.

? Cuando se inserta una palabra para ortografía, escribe un signo de interrogación para representar una letra. Cuando un signo de interrogación se enciende intermitentemente al lado de una palabra de corrección de ortografía, se presentan sus Confusables®. Durante un juego, revela la respuesta o respuestas y termina la ronda.

Teclas de dirección



En las listas, mueve hacia arriba o hacia abajo. Cuando se inserta una palabra para ortografía, escribe signos de puntuación. En la pantalla *ENTER a word*, ajusta el contraste de esa pantalla.

En las listas, mueve hacia la derecha o hacia la izquierda. Cuando se inserta una palabra para ortografía, mueve el cursor para corregir el texto o introduce un espacio.

Comencemos

Para ver la demostración

Cuando comenza a usar esta unidad, usted verá una demostración de lo que puede hacer.

1. **Oprima ON/OFF.**

   La demostración aparece automáticamente.

2. **Para detener la demostración, oprima CLEAR.**

Para desactivar o reactivar la demostración

Probablemente usted no querrá ver la demostración cada vez que encienda esta unidad. Para desactivar o reactivar la demostración, haga lo siguiente:

1. **Oprima SPELL.**
2. **Escriba **d y después oprima ENTER.**
3. **Para reactivar la demostración, repita los pasos de arriba.**

Para ajustar el contraste de la pantalla

Cuando use esta unidad por primera vez, usted puede ajustar el contraste de la pantalla.

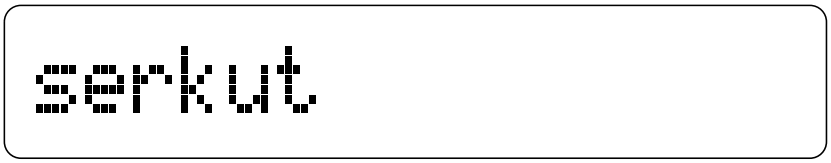
1. **Oprima SPELL.**
2. **Cuando aparezca *ENTER a word*, use ⇧ y ⇩ para oscurecer o aclarar el contraste de la pantalla.**

Corrección de ortografía

Usted puede insertar una palabra para verificar o corregir su ortografía. Se hace de la manera siguiente.

1. Oprima SPELL.

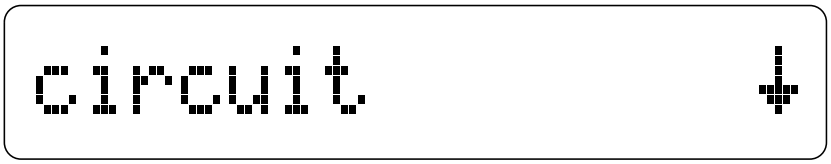
2. Escriba una palabra.



Para borrar letras, use BACK. Para escribir un apóstrofe, oprima ⇧. Para escribir un punto, oprima ⇩. Para introducir un espacio, oprima ⇨. Para corregir una palabra, oprima ⇦ y escriba una letra.

Usted no puede escribir letras en mayúsculas, pero las correcciones de ortografía pueden incluir mayúsculas. Asimismo, usted no puede comenzar una palabra con un signo de puntuación.

3. Oprima ENTER.



La flecha intermitente indica que hay más correcciones disponibles.

Si usted ingresa una palabra bien escrita,

aparece *Correct word* y después aparece la palabra en la lista principal de palabras.

Si usted inserta una palabra que tiene más de una forma, aparece *Multiple forms*.

4. Use ⇩ y ⇧ para ver más palabras.

Si una palabra es demasiado larga para una pantalla, oprima ENTER para verla toda.

5. Oprima CLEAR cuando haya terminado.

Presentación de CONFUSABLES®

Confusables son palabras tales como homónimos o variantes ortográficas que las personas confunden a menudo. Cuando usted vea un signo de interrogación intermitente a la derecha de una palabra, esa palabra tiene Confusables. Pruebe el ejemplo siguiente.

1. Oprima SPELL.

2. Escriba ere y después oprima ENTER.

Observe el signo de interrogación intermitente.

3. Oprima ?.

4. Use ⇩ y ⇧ para ver las Confusables.

Cada Confusable está seguida por una palabra que explica su significado.

5. Oprima CLEAR cuando haya terminado.

Buscando partes de palabras

Usted puede buscar partes de palabras escribiendo signos de interrogación y asteriscos en lugar de las letras. Cada signo de interrogación representa una sola letra. Cada asterisco representa una serie de letras.

Usted puede usar signos de interrogación para resolver crucigramas y juegos similares con palabras, escribiéndolos en lugar de las letras que faltan.

Pruebe el ejemplo siguiente.

1. Oprima SPELL.

2. Escriba *d??b.**

3. Oprima ENTER.

4. Use ⇧ o ⇩ para ver más palabras.

5. Oprima CLEAR cuando haya terminado.

✓ La ayuda siempre está a la mano

Usted puede ver un mensaje de ayuda apropiado en cualquier pantalla oprimiendo HELP. Para regresar a la pantalla anterior, oprima BACK.

Nombres y números de teléfono

Esta unidad tiene un banco de datos que puede registrar hasta 100 nombres y números de teléfono. El total de nombres y números de teléfono que usted puede registrar en la lista de teléfonos depende de la cantidad de caracteres de cada entrada.

Para añadir una entrada a la lista de teléfonos

1. Oprima PHONE.

2. Use ⇧ o ⇩, si necesario, para ver *Add a new entry* y después oprima ENTER.

3. Escriba un nombre y después oprima ENTER.

Cada nombre puede tener hasta 23 caracteres (con letras que aparecen sólo en mayúsculas) y espacios. Para borrar un carácter, oprima BACK. Para introducir un espacio, oprima ⇨. Para cambiar un carácter, oprima ⇦ y después escriba de nuevo una letra.

4. Use las teclas de números para escribir un número y después oprima ENTER.

Para escribir un guión entre las partes de un número de teléfono, oprima S. Para introducir un espacio, oprima ⇨. Usted no puede escribir letras en el número de teléfono.

Para ver la lista de teléfonos

1. **Oprima PHONE.**
2. **Use ⇧ o ⇩, si necesario, para ver *View phone list* y después oprima ENTER.**
3. **Para pasar a un nombre, escriba el nombre o use ⇩. Para borrar una letra escrita, oprima BACK.**
4. **Oprima ENTER para ver su número de teléfono.**
5. **Para pasar a otro nombre, use ⇩ o ⇧ y después oprima ENTER.**
6. **Oprima BACK para regresar a las opciones de la lista de teléfonos.**

✓ Para verificar la memoria

Para ver la cantidad de memoria disponible en la lista de teléfonos cuando quiere añadir más nombres y números, oprima PHONE y después use ⇩ para ver *Space: XX% free*.

✓ Conserve copias de todos los datos importantes

¡Advertencia! Usted deberá conservar siempre copias escritas de su información importante.

Para borrar entradas de la lista de teléfonos

1. Oprima PHONE.
2. Use ⇧ o ⇩, si necesario, para ver *View phone list* y después oprima ENTER.
3. Use ⇩ para ver el nombre que desea.
4. Oprima *.
5. Oprima Y para borrar la entrada o N para cancelar la operación de borrar.
6. Para borrar otra entrada, repita los pasos 3 al 5.

Para borrar todas las entradas de la lista de teléfonos

¡Advertencia! Este procedimiento borra permanentemente todos los nombres y números de la lista de teléfonos.

1. Oprima PHONE.
2. Use ⇩ hasta que vea *Erase all data* y luego oprima ENTER.
3. Oprima Y para borrar todas las entradas o N para cancelar la operación.

Uso de una contraseña

Usted puede usar una contraseña para mantener en privado los nombres y números de la lista de teléfonos. Se exige la contraseña cada vez que alquien enciende la unidad y primero opime PHONE.

¡Advertencia! Después que haya establecido una contraseña, usted no podrá usar esta unidad sin ella. Por eso, anote siempre su contraseña y guárdela en otro sitio.

1. **Oprima PHONE.**
2. **Use ⇩ para ver *Set the password* y después oprima ENTER.**
3. **Escriba una contraseña y después oprima ENTER.**
4. **Anote exactamente su contraseña y guárdela en otro sitio.**
5. **Para probar la contraseña, primero oprima ON/OFF.**
6. **Después escriba la contraseña y oprima ENTER para obtener acceso.**

✓ Para desactivar la contraseña

Si decide que ya no desea usar la contraseña, primero repita los pasos 1 y 2 de arriba. Cuando aparezca *ENTER password*, simplemente oprima ENTER.

Uso de la calculadora

Para hacer un cálculo

1. Oprima CALC.

2. Use las teclas de número para escribir un número.
Para hacer que un número sea negativo o positivo, use X+/-. Para escribir un punto decimal, oprima ⇩.

3. Use A+, S-, Dx, o F/ para insertar un procesador de operación matemática.

4. Escriba otro número, o oprima C√.

5. Oprima ENTER o V%.
Si usted desea borrar el cálculo, oprima CLEAR.

Para usar la memoria

1. Haga un cálculo según la explicación arriba, o simplemente escriba un número en la calculadora.

2. Oprima L, para sumar el resultado a la memoria como número positivo, o K, para sumarlo a la memoria como número negativo.
El total en la memoria se enciende intermitentemente en la pantalla.

3. Oprima CLEAR para borrar la pantalla o para comenzar un cálculo.

4. Para recuperar el número de la memoria, oprima J.

5. Para borrar la memoria, oprima H.

Conversión de unidades de medida y divisas

Usted puede convertir las unidades de temperatura, peso, líquido y longitud del sistema inglés al métrico, y viceversa. Se puede convertir divisas usando el tipo de cambio que usted inserta.

1. **Oprima CALC.**
2. **Oprima Z.**
3. **Use ⇩ para seleccionar una categoría de conversión y después oprima ENTER.**
4. **Si seleccionó *Money* como categoría, fije el tipo de cambio.**

   Para fijar el tipo de cambio de divisas, primero use ⇧ o ⇩ para ver *set rate* y oprima ENTER. Después, escriba un número para el tipo de cambio y luego oprima ENTER. Para escribir un punto decimal, use ⇩. El tipo de cambio que ha fijado se conservará hasta que lo cambie.

   ¡Importante! El tipo de cambio tiene que ser el número de unidades del otro cambio por un dólar (p.ej., 2.0 = 2 otro cambio/ 1 dólar).
5. **Use ⇩ para seleccionar una conversión y después oprima ENTER.**
6. **Escriba una cantidad y después oprima ENTER.**

Para jugar los juegos

Selección del nivel de destreza

Usted puede jugar los juegos a un nivel de destreza desde Beginner (Principiante) a Wizard (Genio).

El nivel de destreza cambia el números de intentos en *Hangman* (El Ahorcado)), el número mínimo de letras (Min size) en *Anagrams* (Anagramas) y el número de letras en *Word Jumble* (Palabras Revueltas). El nivel de destreza no afecta a *Word Builder* (Constructor de Palabras).

1. Oprima GAMES.

2. Use ⇧ o ⇩ para seleccionar *Set Skill Level* y después oprima ENTER.

3. Use ⇧ o ⇩ para seleccionar un nivel de destreza y después oprima ENTER.

O bien, oprima BACK para no cambiar el nivel de destreza.

✓ Acerca del apagado automático

Si usted olvida apagar esta unidad, ella misma se apagará automáticamente en dos minutos aproximadamente.

Cómo jugar *Hangman*

En *Hangman* (El Ahorcado), se intenta adivinar las palabras incógnitas.

1. Oprima GAMES.

2. Oprima ⇩ o ⇧ hasta que vea *Hangman* y oprima ENTER.

palabra incógnita ocurrencias restantes

3. Escriba las letras que usted cree que la palabra contiene.

4. Oprima ENTER o ✻ para revelar una letra.

5. Oprima ? para revelar una palabra.

6. Oprima ENTER para volver a jugar.

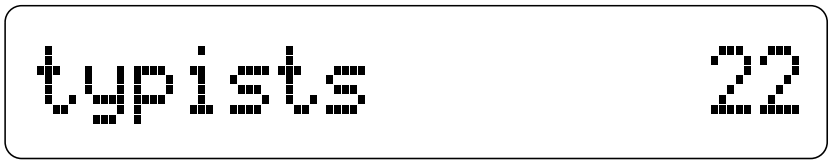
✓ *User Hangman* y *User Anagrams*

Los juegos *User Hangman* (El Ahorcado del Usuario) y *User Anagrams* (Anagramas del Usuario) se juegan de la misma forma que *Hangman* y *Anagrams*, excepto que antes de cada jugada usted tiene que insertar una palabra con la cual jugar.

Cómo jugar *Anagrams*

Anagrams (anagramas) le desafía a encontrar los anagramas de las palabras. Un anagrama es una palabra formada de la totalidad o parte de las letras de otra palabra.

1. **Oprima GAMES.**
2. **Oprima ⇩ o ⇧ hasta que vea *Anagrams* y oprima ENTER.**



palabra anagramas a adivinar

3. **Escriba un anagrama y luego oprima ENTER.**
   Si el anagrama es correcto, aparece *OK*.
4. **Inserte más anagramas.**
5. **Oprima ✻ para mezclar las letras.**
6. **Oprima ⇧ para ver los anagramas usados.**
7. **Oprima ? y luego ⇩ repetidamente para revelar todos los anagramas.**
8. **Oprima ENTER para otra ronda.**

✓ Siga las flechas

Recuerde, las flechas intermitentes a la derecha de la pantalla le indican que teclas de flecha puede usar para ver más texto.

Word Builder y *Word Jumble*

Cómo jugar *Word Builder*

Word Builder (Constructor de Palabras) construye palabras de un tamaño mínimo que selecciona de las letras que usted inserta.

1. **Oprima GAMES.**
2. **Use ⇩ o ⇧ para ver Word Builder y después oprima ENTER.**
3. **Escriba hasta 14 letras.**
   Usted puede escribir una letra más de una vez.
4. **Oprima ENTER.**
5. **Use ⇩ y ⇧ para ver más palabras.**
6. **Oprima ENTER para otra ronda.**

Cómo jugar *Word Jumble*

En *Word Jumble* (Sopa de Letras) usted trata de descifrar la transposición de las letras de las palabras.

1. **Oprima GAMES.**
2. **Oprima ⇩ o ⇧ hasta que vea *Word Jumble* y oprima ENTER.**
3. **Oprima ENTER para volver a transponer las letras.**
4. **Escriba una palabra y oprima ENTER.**
   U oprima ? para revelar la(s) palabra(s).
5. **Oprima ENTER para otra ronda.**

Para reemplazar la pila

Esta unidad usa una pila de litio de 3 voltios CR2032. La pila deberá cambiarse cuando el contraste de la pantalla sea muy claro, incluso después de ajustarse.

Antes de reemplazar la pila, deberá tener a mano una nueva pila y un destornillador Phillips pequeño.

¡Advertencia! Si la pila se agota por completo, toda la información almacenada en la lista de teléfonos se perderá permanentemente. Además, cada vez que usted cambia la pila, corre el riesgo de perder toda la información de su lista de teléfonos, y por eso deberá conservar copias escritas de esa información.

1. **Usando un destornillador Phillips, quite el tornillo y remueva la tapa posterior.**
2. **Instale una nueva pila, con el signo positivo (+) hacia usted.**
3. **Reponga la tapa posterior.**

✓ Suprimir la demostración

Después de cambiar las pilas, la demostración puede presentarse automáticamente cuando enciende la máquina. Para parar la demostración oprima CLEAR. Para suprimir la demostración, escriba ✻✻*d* en la pantalla *Enter a word* y oprima ENTER.

Información sobre el producto

Especificaciones

Dimensiones: 6.9 x 10.1 x 0.8 cm
Peso: 1.6 oz
Tamaño del vidrio: 16 caracteres

Limpieza y almacenamiento

Para limpiar el corrector ortográfico, rocíe un limpiavidrios suave en un paño y limpie la superficie. No rocíe líquidos directamente sobre el corrector ortográfico. No use ni almacene el corrector ortográfico en condiciones extremas o prolongadas de calor, frío humedad ni en otras condiciones adversas.

Servicio al cliente

Si tiene cualquier problema con su unidad, consulte la garantía limitada. Para ventas y servicio, llame 1-800-266-5626.
Si compró la unidad fuera de Estados Unidos, comuníquese con el lugar en que la compró para pedir información acerca de la garantía o de reparaciones.

Aviso referente a la FCC

Cumple con los límites para dispositivos computadores de Clase B conforme con la Subparte B de la Parte 15 de las Reglas de la FCC. La operación está sujeta a las dos condiciones siguientes: (1) este aparato no podrá ocasionar interferencia nociva; y (2) este aparato deberá aceptar toda interferencia que reciba, incluso interferencia que ocasione una operación indeseable.

Copyrights, patentes y marcas de fábrica

©1994-1997 por Franklin Electronic Publishers, Inc.
Burlington, N.J. 08016-4907 USA. Todos los derechos reservados.
Confusables es una marca registrada de Franklin. *Word Blaster* es marca de fábrica de Franklin.
PATENTES DE EE.UU.: 4,490,811; 4,830,618; 4,891,775; 5,113,340; 5,203,705; 5,218,536; 5,396,606.
PATENTE EUROPEA 0 136 379. Patentes pendientes.

ISBN 1-56712-070-9

Esta unidad puede cambiar de modos de operación debido a descarga electrostática. La operación normal de esta unidad puede restaurarse oprimiendo ON/OFF .

Garantía limitada (EE.UU. solamente)

Franklin Electronic Publishers, Inc. (“Franklin”) le garantiza al usuario final que este producto no tendrá defectos en materiales ni mano de obra durante UN AÑO a partir de la fecha de la compra original al por menor, cual comprobada por el recibo de venta. Al detectar un defecto, el usuario final deberá remitir este producto (pagando los gastos de transporte) ya sea al concesionario donde lo compró o directamente a Franklin a la dirección indicada abajo. Cada producto remitido debe incluir el nombre, la dirección y el teléfono del usuario, así como una breve descripción de la índole del defecto y una copia del recibo de venta que comprueba la fecha de la compra original al por menor. Franklin, a opción de Franklin, reparará o cambiará el producto sin cargo adicional alguno para el usuario final cuando Franklin determine, a discreción exclusiva de Franklin, que el producto estaba defectuoso y que el defecto surgió durante la duración de esta garantía limitada. Adjunte un cheque o giro de dinero de $3.00 para Franklin Electronic Publishers, Inc., a fin de cubrir el envío y manejo.

Esta garantía no corresponde si, a discreción exclusiva de Franklin, el producto fue alterado, dañado por accidente, abusado, mal usado o mal aplicado, o como resultado de servicios prestados o de modificaciones por parte de cualquiera, inclusive otro concesionario, que no sea Franklin. FRANKLIN NO SERÁ RESPONSABLE DE FORMA ALGUNA POR LOS SERVICIOS PRESTADOS O LAS MODIFICACIONES AL PRODUCTO POR PARTE DE CUALQUIERA, INCLUSIVE OTRO CONCESIONARIO, QUE NO SEA FRANKLIN.

Esta garantía corresponde sólo a los productos fabricados por o para FRANKLIN. Esta garantía no cubre las pilas, la corrosión, ni los contactos de las pilas, así como tampoco los daños causados por las pilas.

TODAS LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS, INCLUYENDO LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS DE COMERCIABILIDAD O IDONEIDAD PARA UN FIN DETERMINADO, SERÁN LIMITADAS ESTRICTAMENTE EN SU DURACIÓN A LA GARANTÍA EXPLÍCITA ESTIPULADA PRECEDENTEMENTE, ES DECIR, DE UN AÑO A PARTIR DE LA FECHA DE LA COMPRA ORIGINAL AL DETAL.

LA GARANTÍA Y EL RECURSO ESTIPULADOS PRECEDENTEMENTE SON
EL RECURSO ÚNICO Y EXCLUSIVO DEL COMPRADOR AL POR MENOR Y DEL USUARIO FINAL EN LO RELACIONADO CON LA FABRICACIÓN, VENTA O USO DE ESTE PRODUCTO, Y SON EN VEZ DE TODAS LOS DEMÁS RECURSOS O GARANTÍAS, ESCRITAS O VERBALES, IMPLÍCITAS O EXPLÍCITAS. NINGÚN CONCESIONARIO, AGENTE O EMPLEADO DE FRANKLIN ESTÁ AUTORIZADO PARA DAR GARANTÍAS ADICIONALES EN LO REFERENTE NI PARA HACER MODIFICACIONES O PRÓRROGAS A ESTA GARANTÍA EXPLÍCITA.

FRANKLIN NO SERÁ RESPONSABLE EN CUANTO A DAÑOS ESPECIALES, INCIDENTALES O CONSECUENTES RESULTANTES DEL INCUMPLIMIENTO DE UNA GARANTÍA EXPLÍCITA O IMPLÍCITA, NI EN RELACIÓN CON LA FABRICACIÓN, VENTA O USO DE ESTE PRODUCTO BAJO LA TEORÍA DE DERECHO QUE SEA, Y DICHOS DAÑOS INCLUIRÁN, AUNQUE SIN LIMITARSE A ELLO, GANANCIAS PERDIDAS, DAÑOS A LA PROPIEDAD O POR LESIONES PERSONALES (AUNQUE SÓLO EN LA MEDIDA QUE LO PERMITE LA LEY). A MENOS QUE DE OTRA FORMA SE CONTRAVENGA LA LEY VIGENTE, LA RESPONSABILIDAD CIVIL DE FRANKLIN DE NINGUNA FORMA EXCEDERÁ EL PRECIO PAGADO EN CONCEPTO DEL PRODUCTO SUPUESTAMENTE DEFECTUOSO.

Esta garantía no corresponderá en la medida en que la ejecución de cualquiera de sus disposiciones esté prohibida por la ley vigente. Esta garantía le concede derechos específicos; es posible que además tenga derechos adicionales que varían de un estado a otro. Ciertos estados no permiten la exclusión o limitación de daños incidentales o consecuentes ni la limitación en lo referente a la duración de una garantía implícita y por ello es posible que no le corresponda la limitación o exclusión precedente. Adjunte un cheque o giro de dinero de $3.00 para envío y manejo a:

FRANKLIN ELECTRONIC PUBLISHERS, INC.
ATTENTION: SERVICE DEPARTMENT
ONE FRANKLIN PLAZA
BURLINGTON, NEW JERSEY 08016-4907